

PAPER NAME

Studi Literatur Penggunaan Jenis Media Pembelajaran Berbasis Entrepreneurship , Kajian Terhadap Respo

AUTHOR

Amarina At'haya

WORD COUNT

2369 Words

CHARACTER COUNT

16353 Characters

PAGE COUNT

7 Pages

FILE SIZE

203.5KB

SUBMISSION DATE

Apr 10, 2023 1:00 AM GMT+7

REPORT DATE

Apr 10, 2023 1:01 AM GMT+7

● **22% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 20% Internet database
- 8% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 7% Submitted Works database

● **Excluded from Similarity Report**

- Bibliographic material
- Quoted material
- Cited material
- Small Matches (Less than 8 words)
- Manually excluded sources



2 Studi Literatur: Penggunaan Jenis Media Pembelajaran Berbasis Entrepreneurship, Kajian Terhadap Respon dan Hasil Belajar Siswa

Amarina At'haya*¹, Zaenal Abidin²

^{1,2}Pascasarjana Pendidikan Biologi Universitas Kuningan

Received: 22 Juni 2022

Revised: 26 Juni 2022

Accepted: 29 Juni 2022

Abstract

The phenomenon of economic problems related to unemployment is a topic of attention. Education is believed to be able to help overcome problems by creating a generation with good entrepreneurial insight. This study aims to examine the entrepreneurship-based learning media used for students. The discussion studied was about the form of media, student responses, learning outcomes and use at the level of education. The research was conducted by literature study using 12 articles filtered from 100 articles. The database used comes from ERIC and Google Scholar using the keyword: entrepreneurship based learning media. The results obtained from this study, namely entrepreneurship-based learning media are generally in digital form with good student responses to the use of media and improving student learning outcomes. The findings show that entrepreneurship-based learning media can be used and developed in various forms and can improve learning outcomes, especially interest in entrepreneurship.

Keywords: Learning media, Entrepreneurship, Literature study

(*) Corresponding Author: amarinaath@gmail.com

How to Cite: At'haya, A., & Abidin, Z. (2022). Studi Literatur Penggunaan Jenis Media Pembelajaran Berbasis Entrepreneurship, Kajian Terhadap Respon dan Hasil Belajar Siswa. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, 8(11), 173-179. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6831284>

PENDAHULUAN

Kasus yang terjadi pada pemuda Indonesia ialah rendahnya minat dan motivasi untuk berwirausaha, dan ini menjadi pemikiran serius dari berbagai pihak (Putra, 2016). Permasalahan ekonomi yang dihadapi termasuk didalamnya yang disebabkan oleh pengangguran selalu menjadi sorotan diberbagai negara. Ini dapat disebabkan oleh adanya ketidak seimbangan antara ketersediaan pekerjaan dengan jumlah tenaga kerja (Rifai & Sucihatningsih, 2016). Perubahan mindset pemuda untuk tidak hanya berminat sebagai pencari kerja terus dilakukan dengan berbagai upaya, transformasi dalam dunia pendidikan perlu dilakukan untuk mencetak wirausahawan (Putra, 2016). Tuntutan terjadi pada peningkatan kompetensi dan kreativitas lulusan dengan harapan setelah dapat memenuhi kebutuhan dunia kerja atau menjadi pengusaha (Bonaraja & Benyamin, 2019). Dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas membutuhkan pendidikan yang mampu mengembangkan berbagai potensi dan menghasilkan generasi yang memiliki kualitas tinggi melalui pendidikan (Rifai & Sucihatningsih, 2016).

Kewirausahaan memegang peranan penting bagi pertumbuhan ekonomi nasional, maka pengembangan karakter, cara berpikir, dan keterampilan kewirausahaan dalam masyarakat adalah hal-hal yang harus dicari (Hidayat, 2018).



Potensi *entrepreneurship* dalam diri individu dapat dikembangkan pada siswa. *Entrepreneurship* merupakan suatu inovasi serta kreatifitas untuk menggunakan kesempatan dalam melahirkan perubahan yang menimbulkan nilai positif bagi dirinya maupun orang sekitarnya (Margahana, 2020). Kewirausahaan itu dapat dipelajari walaupun ada juga orang-orang tertentu yang mempunyai bakat dalam hal kewirausahaan (Wibowo, 2011). Menurut Syahidurrachman *et.al.*, (2019) masalah kewirausahaan adalah kepercayaan diri yang rendah dalam hal bagaimana siswa melihat masa depan yang ada di dalamnya. Masalah tersebut antara lain: individualistis, egois, bodoh, tidak memiliki rasa tanggung jawab, juga malas untuk berpikir, berkomunikasi, dan berinteraksi.

Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan kewirausahaan siswa dan memunculkan potensni kewirausahaan dapat melalui media pembelajaran. Media pembelajaran sendiri menjadi pengantar perantara penyampaian pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan sehingga terdorong, serta terlibat dalam pembelajaran (Hamid, *et.al.*, 2020). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran karena mengandung materi atau informasi yang akan disampaikan oleh guru kepada siswanya (Henykusdiyanti, *et.al.*, 2018). Pentingnya media pembelajaran sebagai alat untuk mengantarkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi sejumlah kemampuan, pengetahuan dan sikapnya dalam menyelesaikan permasalahan sehari-hari dalam proses pembelajaran (Yulianti & Hartatik, 2014). Dari penjelasan tersebut dapat dilihat media memiliki fungsi untuk menyampaikan informasi dan meningkatkan kemampuan juga minat, dengan begitu didalam media pembelajaran dapat dimuat informasi berkaitan dengan *entrepreneurship* untuk mendorong jiwa kewirausahaan siswa.

Dari studi yang telah dilakukan umumnya hanya menunjukkan satu bahasan mengenai analisis kebutuhan media pembelajaran (Yunus & Fransisca, 2020); pengembangan media berbasis kewirausahaan (Inayah & Hariyadi, 2019); Pengembangan media untuk meningkatkan hasil belajar siswa (Kurniawan & Rokhmani, 2019). Belum ditemukan adanya studi literatur yang memberikan bahasan mengenai bagaiman saja bentuk media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dan kaitannya dengan respon dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjabaran sebelumnya, diperlukan sebuah pengkajian mengenai media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada tingkat sekolah tinggi dan menengah, berkaitan dengan bentuk media yang digunakan, respon dan hasil belajar siswa. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan studi literatur ini.

METODE

Studi penelitian menggunakan desain penelitian kualitatif studi literatur. Studi literatur menggunakan *database* yang diperoleh secara online dari dua *website*, yaitu ERIC, dan Google Scholar. Artikel ilmiah yang digunakan berupa artikel dari jurnal. Adapun pencarian data artikel yang dilakukan:

1. Memasukan alamat web eric.ed.gov dan <https://scholar.google.com>
2. Memasukan kata kunci *entrepreneurship based learning media* pada kolom pencarian masing-masing web

3. Artikel yang didapatkan akan disaring dan diambil artikel yang sesuai dengan topik.

Topik bahasan pada artikel, yaitu media pembelajaran berbasis *entrepreneurship*. Jenjang pendidikan yang diambil ialah tingkat Sekolah Menengah dan Sekolah Tinggi. Filterisasi artikel juga dilakukan berdasarkan tahun terbit dengan *range* lima tahun terakhir, yaitu tahun 2018-2022. Artikel digunakan merupakan artikel yang dapat diakses dengan bebas. Dari 100 artikel yang berkaitan baik secara langsung maupun tidak langsung dengan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship*, diambil 12 artikel untuk dianalisis lebih lanjut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil analisis disajikan dalam empat bahasan utama, yaitu bentuk media berbasis *entrepreneurship* yang digunakan, respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship*, kaitan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dengan hasil belajar siswa, dan penggunaan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* pada jenjang pendidikan.

Bentuk Media

Dari hasil analisis sebagian besar artikel (9 artikel) menunjukkan penggunaan media berbasis digital dan sisanya menggunakan media cetak. Tiga diantara yang berbasis digital merupakan media interaktif, dua diantaranya games, satu berupa video, satu software aplikasi, dan sisanya hanya menjelaskan penggunaan media digital yang diintegrasikan dengan *entrepreneurship*. Untuk media cetak yang digunakn berupa komik dan modul.

Respon Siswa

Pada umumnya artikel tidak memberikan penjelasan khusus mengenai respon siswa terhadap penggunaan media berbasis *entrepreneurship*. Namun, ada 4 studi yang menjelaskan penerimaan respon yang positif dari siswa terhadap penggunaan media berbasis *entrepreneurship*.

Kaitan Hasil Belajar

Sepuluh artikel menjelaskan mengenai kaitan penggunaan media berbasis *entrepreneurship* dengan hasil belajar siswa. Semua studi ini menyatakan kaitan yang positif berupa peningkatan hasil belajar siswa. Adapun hasil belajar yang diungkapkan ialah peningkatan kemampuan kognitif, kreatifitas, minat berwirausaha, keaktifan, dan motivasi belajar. Separuh studi lagi tidak membahas mengenai kaitan penggunaan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* terhadap hasil belajar siswa.

Penggunaan pada Jenjang Pendidikan

Dari artikel yang didapatkan sebagian besar (7 artikel) menunjukkan penggunaan media berbasis *entrepreneurship* ini digunakan di tingkat sekolah tinggi dan sisanya penggunaan di tingkat sekolah menengah.

PEMBAHASAN

Dalam penggunaan media berbasis *entrepreneurship* ditemukan berbagai bentuk variasi media. Mengingat kebutuhan penggunaan media pembelajaran yang dapat mengantarkan pemahaman anak dalam menyelesaikan masalah-masalah dalam proses pembelajaran baik di kelas, di rumah maupun di mana mereka beraktivitas nantinya, sebagai salah satu alternatif media yang digunakan adalah media berbasis *entrepreneurship* (Yulianti & Hartatik, 2014). Sebagian besar studi menggunakan media digital dengan memanfaatkan teknologi. Pembelajaran di era ini sangat identik dengan pemanfaatan teknologi, karena hampir semua siswa cenderung terbiasa dengan penggunaan teknologi, termasuk penggunaan teknologi dalam hal kegiatan pembelajaran (Roemintoyo, *et.al.*, 2022). Penggunaan teknologi digital saat ini sudah menembus setiap organisasi swasta dan publik, maka studi menawarkan terobosan baru dengan memunculkan teknologi digital pada akademik kewirausahaan (Rippa & Secundo, 2018). Penggunaan media non digital juga berhasil memberikan kontribusi untuk mengembangkan semangat berwirausaha (Hayati & Fitriyah, 2021).

Beberapa studi memberikan penjelasan mengenai respon siswa ketika dimintai responsi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship*. Keseluruhan memberikan respon positif menyambut baik penggunaan media berbasis *entrepreneurship* dan bahkan diantaranya merasa senang dalam penggunaan media pembelajaran ini. Salah satu respon yang diberikan pada studi (Putri, *et.al.*, 2018) hasil yang didapat dari tanggapan siswa menunjukkan bahwa sebagian besar atau umumnya siswa memberikan tanggapan positif terhadap pembelajaran *bioentrepreneurship* menggunakan komik. Hasil lainnya juga menunjukkan bahwa siswa berkeinginan membuat multimedia interaktif ketika difasilitasi media pembelajaran dengan mengintegrasikan teknologi, hal ini berbanding terbalik ketika hanya menggunakan modul cetak (Budiarto., *et.al.*, 2021). Dari sini dapat dilihat bahwa siswa sendiri memberikan respon yang baik ketika diberikan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dan ini berkaitan dengan penerimaan, juga ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sehingga siswa mudah untuk memahami.

Berkaitan dengan hasil belajar siswa, pada studi juga menunjukkan hasil yang positif. Dimana siswa berhasil mendapatkan peningkatan hasil belajar pada munculnya minat untuk berwirausaha, prestasi kognitif, kreatifitas, keaktifan dan motivasi belajar. Melalui media *entrepreneurship* ini menawarkan bagaimana siswa bisa melatih tanggung jawab diri, kemandirian menanggung resiko, punya komitmen tinggi untuk mengejar cita-citanya (Yulianti & Hartatik, 2014). Hal ini ditunjukkan pada studi (Mars, 2021) hasil inovasi pembelajaran dengan media berbasis seni berdampak bagi siswa untuk bisa memunculkan dan memberikan kesadaran yang lebih besar tentang identitas kewirausahaan mereka. Penggunaan media pembelajaran kewirausahaan berpengaruh dengan minat berwirausaha siswa karena media yang menarik, bervariasi sehingga dapat menarik minat siswa dan menumbuhkan minat siswa berwirausaha (Darmawan & Mulyani, 2018).

Berdasarkan studi yang didapat lebih dari separuh media berbasis *entrepreneurship* digunakan untuk diterapkan pada sekolah tinggi atau setara universitas dan umumnya pada pelajaran kewirausahaan. Untuk bahasan ini mungkin menjadi keterbatasan dari penulis dalam melakukan tinjauan pustaka. Penulis memberlakukan batasan-batasan dalam pencarian data sehingga perbandingan antara penggunaan media pembelajaran *entrepreneurship* di sekolah tinggi dan sekolah menengah tidak terlalu terlihat. Sekolah menengah pun memiliki kebutuhan yang besar dalam hal penggunaan media pembelajaran. Seperti hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan (Yunus & Fransisca, 2020) menunjukkan perlu adanya pengembangan media android untuk memenuhi kebutuhan siswa SMA. Sehingga mungkin dapat dilakukan kajian lanjutan.

Temuan

Temuan yang diperoleh dari investigasi penggunaan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* adalah:

1. Bentuk media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dapat digunakan dan dikembangkan dengan berbagai variasi baik digital maupun non-digital.
2. Pengembangan dan penggunaan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* direspon positif oleh siswa, salah satunya menunjukkan siswa sangat mendukung pengembangan multimedia interaktif yang baik, diikuti dengan beberapa saran untuk meningkatkan kualitas produk (Roemintoyo, *et.al.*, 2022).
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* efektif mengembangkan minat berwirausaha (Hayati & Fitriyah, 2021). Studi mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* terus dilakukan seperti (Gatti, *et.al.*, 2020) studi pengembangan game berbasis pedagogi dalam pembelajaran kewirausahaan.
4. Penggunaan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dapat meningkatkan hasil belajar berupa prestasi belajar, keaktifan, motivasi belajar dan kreatifitas siswa.

KESIMPULAN

Dari studi literatur yang dilakukan, dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran dengan basis *entrepreneurship* dapat meningkatkan hasil belajar siswa tidak hanya memunculkan minat berwirausaha, tetapi juga peningkatan kognitif, kreatifitas, keaktifan, dan motivasi belajar siswa. Penggunaan dan pengembangan media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* direspon positif oleh siswa. Jenis media pembelajaran berbasis *entrepreneurship* dapat digunakan dalam berbagai bentuk, menyesuaikan kebutuhan dalam pembelajaran yang dilaksanakan. Penggunaan media ini memungkinkan untuk diterapkan pada sekolah tinggi dan sekolah menengah yang mengintegrasikan *entrepreneurship* didalam pembelajarannya, hal ini sekaligus menjadi saran bagi pelaku pendidikan utamanya guru yang langsung terlibat dalam kegiatan pembelajaran untuk dapat mengembangkan minat berwirausaha siswa.

REFERENSI

- Budiarto, M.K., Rejekiningsih, T., Sudiyanto, S. (2021). Students' opinions on the need for interactive multimedia development for entrepreneurship learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)* vol 10 (4). 1290-1297
- Bonarajar, P., & Benyamin, S. (2019). Development of Digital Learning Media on Entrepreneurship Subject Using Creative Productive Learning Strategies. *ACEIVE*. 1-10
- Darmawan, Y.A., Mulyani, E. (2018). The Effect Of The Use Of Learning Media In The Entrepreneurship Subject On The Students' Activeness And Entrepreneurial Interest (A Study Of Grade XII Of The Marketing Departement Of SMK Muhammadiyah 2 Bantul). *Proceeding of International Conference On Child-Friendly Education*. 684-689
- Gatti Junior, W., Marasco, E., Kim, B., & Behjat, L. (2020). Supporting design thinking through a game-based pedagogy in entrepreneurship education. *Papers on Postsecondary Learning and Teaching* 4. 39-49
- Hayati, N., & Fitriyah, L.A. (2021). A biodiverse entrepreneurship-based textbook: A media of students' entrepreneurship enthusiasm development. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)* vol 7 (3). 248-257
- Henykusdiyanti, Nurruddinzy, M., Panduwinata, L.F., Prasetyowati, A. (2018). The Development of Fun Learning Media, Educative And Innovative Based on E-Learning Multimedia To Increase Teacher Competency In Teaching of Entrepreneurship In School At Malang Raya. *IOSR Journal Of Humanities And Social Science Volume 23, (2)*. 78-83
- Hidayat, R. (2018). Game-Based Learning: Academic Games sebagai Metode Penunjang Pembelajaran Kewirausahaan. *Buletin Psikologi* vol 26 (2). 71-85
- Inayah, F.H., Hariyadi, B., & Sanjaya, M. E. (2019). Development of Entrepreneurship Based Booklet on Shrimp Waste Management for High School Students. *Edu-Sains* vol 8 (1). 29-40
- Kurniawan, M. F. T., & Rokhmani, L. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan (Studi pada Kelas XI APK SMK Muhammadiyah 3 Singosari Materi Aspek Organisasi). *JPE Jurnal Pendidikan Ekonomi* vol 12 (1). 72-77
- Mars, Matthew M. (2021). Analogical and Metaphorical Thinking, Storytelling, and Entrepreneurial Identity and Narrative Development: A Visual Art-Based Learning. *Innovation Entrepreneurship Education and Pedagogy* vol 4 (1). 64-81
- Putra, R.S. (2016). Analisis Minat Berwirausaha dengan Pendekatan Theory of Planned Behavior (Studi Kasus Pada Siswa SMK Telkom Bandung). Tell U Collection.
- Putri, Y., Gloria R.Y., & Mulyani, A. (2018). The Effectiveness of Bioentrepreneurship Learning Using Comics on the Sub Concepts of Angiosperms for High School Students. *Scientiae Educatia: Jurnal Pendidikan Sains* vol 7(2). 159-172
- Rippa, P., & Secundo, G. (2018). Digital academic entrepreneurship: The potential of digital technologies on academic entrepreneurship. *Technological Forecasting & Social Change*. 1-12

- Roemintoyo, R., Miyono, N., Murniati, N.A.N., Budiarto, M.K. (2022). Optimising the utilisation of computer-based technology through interactive multimedia for entrepreneurship learning. *Cypriot Journal of Educational Sciences* vol 17 (1). 105-119
- Syahidurrachman, M., Wibowo, M.E., & Samsudi. (2019). Islamic Group Guidance with Video as The Media to Improve Students Entrepreneurship of Vocational. *Jurnal Bimbingan Konseling* vol 8 (2). 108 – 111
- Yulianti dan Hartatik. 2014. Pentingnya Media Pembelajaran Besrbasis Entrepreneurship. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD jilid 1 no 4*. 283-287
- Yunus, Y., & Fransisca, M. (2020). Analisis kebutuhan media pembelajaran berbasis Android pada mata pelajaran kewirausahaan. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* vol 7 (2). 118-127

● **22% Overall Similarity**

Top sources found in the following databases:

- 20% Internet database
- 8% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 7% Submitted Works database

TOP SOURCES

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	core.ac.uk Internet	5%
2	cedtech.net Internet	2%
3	eprints.unhasy.ac.id Internet	2%
4	zenodo.org Internet	1%
5	researchgate.net Internet	1%
6	scribd.com Internet	1%
7	journal.inspirasi.or.id Internet	<1%
8	Universitas Negeri Jakarta on 2016-12-16 Submitted works	<1%

9	media.neliti.com	Internet	<1%
10	openlibrary.telkomuniversity.ac.id	Internet	<1%
11	Universitas Negeri Medan on 2021-10-19	Submitted works	<1%
12	digilib.unimed.ac.id	Internet	<1%
13	hybrid.co.id	Internet	<1%
14	publikasiilmiah.ums.ac.id	Internet	<1%
15	Arief Ardiansyah, Khoirul Asfiyak. "Pelatihan Merancang dan Mengemb...	Crossref	<1%
16	Sriwijaya University on 2022-06-03	Submitted works	<1%
17	Universitas Negeri Makassar on 2013-07-02	Submitted works	<1%
18	Universitas Pendidikan Indonesia on 2013-12-11	Submitted works	<1%
19	citeseerx.ist.psu.edu	Internet	<1%
20	eprints.unm.ac.id	Internet	<1%

21	journal2.um.ac.id Internet	<1%
22	jurnal.yudharta.ac.id Internet	<1%
23	repository.radenintan.ac.id Internet	<1%
24	zombiedoc.com Internet	<1%

● Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Cited material
- Manually excluded sources
- Quoted material
- Small Matches (Less than 8 words)

EXCLUDED SOURCES

jurnal.peneliti.net

Internet

99%